

Sosialisasi Alat Peraga Papan Pintar Berhitung di UPT SDN 066650 Medan Kota

**Patri Janson Silaban¹, Friscilia Radika Siringo ringo², Florensia Manurung³,
Ngalem Misa Tarigan⁴, Hartaty Siregar⁵, Olivia Simatupang⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Patri Janson Silaban

E-mail: patri.janson.silaban@gmail.com

Abstrak

Sosialisasi alat peraga yang dilakukan di SDN 066650 yang bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menggunakan papan papan pintar perlu adanya pengembangan kemampuan berhitung peserta didik. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik pastinya guru membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Daya komputasi adalah media papan pintar. Permasalahan yang terjadi adalah, siswa tidak berminat belajar matematika hal ini karena matematika dianggap pelajaran yang membosankan. Smartboard merupakan media yang dirancang untuk memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan aritmatika sejak dini pada peserta didik dalam belajar matematika. Papan pintarnya terbuat dari kayu bekas atau karton, kemudian ditutup dengan kain flanel dan kemudian dapat ditempelkan angka berupa soal berhitung sederhana beserta jawabannya. Dengan menggunakan media papan tulis pintar ini, guru juga dapat menyelengi nyanyian, bercerita, dan lain-lain sehingga membuat pembelajaran akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Kata Kunci: Alat Peraga, Papan Pintar Berhitung, belajar matematika.

Abstract

The socialization of the teaching aids carried out aims to describe the teacher's strategy in using the smart board, the need for the development of children's numeracy skills. In developing students' numeracy skills, teachers certainly need fun learning media. The problem that occurs is, students are not interested in learning mathematics because mathematics is considered a boring subject. The finishing power is smart board media. Smartboard is a media designed to facilitate and develop early arithmetic abilities in children in learning mathematics. The smart board is made of used wood or cardboard, then covered with flannel, and then numbers can be attached in the form of simple counting questions and their answers. By using this smart blackboard media, teachers can also intersperse singing, telling stories, and so on to make children's learning more interesting and make it easier for children to understand learning.

Keyword: Counting Smart, Board Teaching Tool, learning mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sumber daya manusia perlu mendapat perhatian terus menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tetapi pendidikan juga merupakan cara penting untuk memahami kemajuan atau kemunduran suatu negara-bangsa. Teori kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain anak. Permainan anak dapat memberikan gambaran yang mendidik dan memberikan wawasan tentang kemampuan kognitif anak. Piaget menjelaskan bahwa ketika anak terlibat dalam kegiatan bermain, anak tidak hanya mempelajari hal-hal baru yang mereka ketahui, tetapi juga belajar mempraktekkan keterampilan yang telah diperoleh anak. Anak-anak dapat menghasilkan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi, memperoleh informasi atau pengalaman.

Kemampuan kognitif diperoleh melalui wawasan dan pengetahuan umum, Seperti yang kami praktekkan di SD Negeri 066650 Medan Kota. Anak belajar berhitung dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, seperti menghitung pensil yang di masukkan ke dalam botol aqua. Anak belajar mengenal angka dengan proses yang lambat, santai, tanpa ada paksaan, dan anak senang melakukannya sambil bermain. Menjelaskan berhitung kepada anak seiring dengan berkembangnya keterampilannya, perkembangannya ditandai dengan dimulainya lingkungan tertutup anak dan berkembang pesat menuju tingkat pemahaman angka, yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Pengembangan ilmu berhitung adalah upaya untuk memperkenalkan matematika yang berkaitan dengan sifat dan relasi bilangan real dan perhitungannya, khususnya matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, adalah Bilangan berderak, dasar-dasarnya.

Ada enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah aspek kognitif anak. Kognisi adalah proses dimana pola berpikir anak menghubungkan berbagai hal dan memberikan nilai. Selain itu, merupakan bagian dari kognisi. Itu perlu mengembangkan kemampuan anak, yaitu kemampuan berhitung. Konsep berhitung secara khusus melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Banyak orang percaya bahwa karena keterampilan matematika penting untuk pekerjaan dan kehidupan sehari-hari, semua siswa di semua sekolah harus mahir dalam matematika sampai batas tertentu. Kemampuan melihat, menamai, memahami, dan menulis simbol numerik yang sesuai dengan informasi merupakan keterampilan kooperatif yang diperlukan untuk melakukan operasi aritmatika. Tidak hanya sekedar membaca dengan suara keras atau melafalkan dengan cepat dan tepat apa yang dikatakan guru, termasuk berhitung. Untuk menilai kinerja siswa, tersedia berbagai indikator internal dan eksternal. aspek yang berasal dari anak, seperti fakta bahwa anak perlu berkembang di semua bidang ini.

Anak-anak dapat memperoleh manfaat dari bermain game dalam lima cara berbeda, termasuk:

1. untuk perkembangan kognitif
2. untuk perkembangan sosial dan emosional
3. untuk perkembangan bahasa
4. untuk perkembangan fisik
5. untuk pengenalan huruf

Permasalahan yang terjadi adalah, siswa tidak berminat belajar matematika hal ini karena matematika dianggap pelajaran yang membosankan. Salah satu metode untuk pertumbuhan kognitif anak adalah bermain. Salah satu cara mengatasi masalah adalah dengan bermain. Anak-anak dapat menggunakan berbagai kemampuan kognitif dan teknik pemecahan masalah saat bermain karena mereka menemukan berbagai skenario, kondisi, teman, dan hal-hal yang dibayangkan. Anak-anak dapat belajar dengan terlibat dengan benda-benda dan orang-orang di lingkungan mereka sambil bermain dengan mereka dan menggunakannya untuk berbagai kegiatan. Anak-anak secara bertahap belajar tentang benda, orang, dan lingkungan.

Papan pintar merupakan salah satu media bagi anak untuk belajar berhitung. Smartboard adalah media yang dirancang untuk mempromosikan dan mengembangkan keterampilan aritmatika anak-anak. Papan pintar terbuat dari Styrofoam atau karton, kemudian ditutup dengan kertas origami,

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dan kemudian dapat ditempelkan angka berupa soal berhitung sederhana beserta jawabannya. Media ini memudahkan anak mengenal angka dan belajar berhitung. Artikel ini akan menjelaskan strategi bagi guru untuk menggunakan papan pintar untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak.

METODE

Metode yang dilakukan pada penelitian alat peraga papan pintar berhitung di SD Negeri 066650 Medan Kota menggunakan metode penelitian kualitatif sekaligus deskriptif yang artinya temuan disajikan melalui data detail yang diidentifikasi melalui hasil kajian dalam metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara. Pada papan pintar berhitung dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan dapat juga membangun keterampilan berhitung pada peserta didik. Sosialisasi yang dilakukan pada papan pintar berhitung dilakukan di sekolah SD Negeri 066650 yang berada di jalan santun ujung, Sudirejo I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Serta kegiatan sosialisai yang dilakukan di dalam kelas berada di kelas IV (Empat) dan di dalam kelas tersebut terdapat 28 jumlah peserta didik. Sosialisai dapat berjalan dengan baik dikarenakan bantuan dari kepala sekolah serta peserta didik yang mau diajak kerjasama dalam memahami papan pintar berhitung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran yang menggunakan alat peraga papan pintar berhitung dalam pembelajaran agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan mengenalkan konsep matematika awal pada peserta didik sehingga kegiatan menghitung merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini untuk menyiapkan pendidikan kejenjang berikutnya. Dalam kegiatan sosialisasi dilakukan secara tatap muka oleh kelompok. Hal ini dikarenakan sosialisasi dengan cara tersebut lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik agar lebih terfokus. Sosialisasi materi tentang papan pintar berhitung menggunakan alat peraga styrofoam kemudian dilanjutkan cara menggunakan alat peraga tersebut sesuai materi yang disosialisasikan kelompok.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat papan pintar antara lain :

1. Sterofoam,
2. Kertas Origami
3. Lem tembak/Lem Fox
4. Pipet Warna (2 warna)
5. Aqua gelas bekas

Cara membuatnya yaitu menempelkan Aqua gelas bekas dengan menggunakan lem dan meletakkannya di papan styrofoam hingga sampai 10 gelas, lalu menempelkan kertas origami sebagai warna dari aqua gelas tersebut

Kemudian cara penggunaan alat peraga papan pintar berhitung yaitu:

1. Kelompok memberikan pertanyaan kepada anak misalnya $2 + 3 = \dots\dots\dots$
2. Kelompok memberi contoh cara menggunakan media papan pintar
3. Kelompok memberikan jumlah pipet sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, mengambil 2 pipet dimasukkan pada kantong pertama, kemudian mengambil 3 pipet dimasukkan kantong kedua, kemudian yang ada pada semua kantong di ambil dan di hitung
Seperti contoh
 $2+3 = 5$
4. Anak mencontoh kegiatan dan maju satu persatu secara bergantian untuk melakukannya



Gambar 1.

Dokumentasi Sosialisasi Alat Peraga

KESIMPULAN

Guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merencanakan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran. Media Pembelajaran yang Menyenangkan, Seperti Papan Pintar Berhitung yang akan memudahkan peserta didik dapat mengerti dalam belajar berhitung yang bisa dilakukan dengan kegiatan bermain dan juga menyenangkan tapi tetap suasana belajar, terutama di perhitungan. Sebagai seorang pendidik, guru tidak boleh berhenti terus mengembangkan kreativitas agar inovasi selalu dimungkinkan belajar untuk menjaga mutu pendidikan sehingga menciptakan belajar anak yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas yang telah membantu dalam penulisan artikel. Serta kepada pihak Sekolah SD Negeri 066650 Medan Kota yang telah mendukung dan membantu terlaksananya kegiatan sosialisasi alat peraga yang telah dibuat kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Y. R. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Dengan Menggunakan Media Papan Pintar Pasa Siswa Kelas I SDN Tegaron I Prambon Nganjuk* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Aniqoh, A. N., Khan, R. I., & Iswantiningtyas, V. (2002). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran (SEMDIKJAR)* (Vol. 5, pp. 826-832).
- Aryani, W., & Mansur, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 55-78.
- Nadilla, S. P., Vitoria, L., & Mislinawati, M. (2023). Pengaruh Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Di Kelas III SDN 1 Mata Ie Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 8(1).
- Ni'amul, M. K. (2015). *Pengaruh penggunaan media papan flanel pintar terhadap kemampuan berhitung penjumlahan anak tunagrahita kelas 3 SDLB Kedungkandang Kota Malang/Muh. Kholid Ni'amul Ludfi* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Sari, S. K. (2023). *Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Research kelas IV di SLB Hikmah Reformasi)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).